

# DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROGRAMA

## JA Titan<sup>®</sup>

*JA Titan* es un programa basado en simulaciones en el que los estudiantes de preparatoria compiten como CEO de negocios dentro de la industria telefónica y viven de cerca cómo una organización evalúa alternativas, toma decisiones, analiza los resultados de esas decisiones y posteriormente desarrolla una estrategia para dar el próximo paso. Gracias a su enfoque en los conocimientos financieros y las percepciones de la fuerza laboral, el programa *JA Titan* lleva los aspectos económicos al mundo real. A medida que los estudiantes trabajan en equipos, o por su cuenta, para tomar decisiones financieras sobre producción, mercadeo, investigación y desarrollo (I+D), y responsabilidad social empresarial (RSE), comenzarán a comprender cómo cada una de las decisiones que una organización toma está relacionada con su éxito en el futuro.



### ASPECTOS DESTACADOS DEL PROGRAMA

- El modelo de educación presencial y a distancia incluye 11 sesiones, entre ellas sesiones de tutorial, sesiones de estrategia de juego, una sesión de competencia y cinco sesiones de análisis a fondo. Los participantes deben completar un mínimo de 5 sesiones en cualquier orden.
- Dentro de las sesiones se podría incluir un evento o competencia opcional de clase.
- El enfoque del programa es la simulación en línea. Las clases que participen deben contar con tecnología que cumpla con las especificaciones técnicas mínimas.
- Las sesiones se desarrollarán a un ritmo flexible con el fin de adaptarlas a las distintas habilidades de los estudiantes en cuanto a conocimientos y preparación de negocios. Se proporcionarán pautas en relación con el ritmo de desarrollo de las sesiones para facilitar la planificación.
- El principal modelo de impartición del programa consiste en una instrucción presencial o remota por parte del docente. También se encuentran disponibles materiales autodirigidos para que los estudiantes completen el programa por su propia cuenta.
- Los docentes y los voluntarios pueden alternar entre los modelos de impartición presencial, remota y autodirigida cuantas veces sea necesario.

Este programa es parte de la Trayectoria de conocimientos financieros de JA y se puede implementar en los grados 9 a 12. El programa podría ofrecer 5 horas de contacto de instrucción (ICH, por sus siglas en inglés), o más, con base en la impartición del contenido opcional y la posible implementación de los eventos. En principio, el docente es quien dirige el programa, pero existen distintas opciones para la participación de los voluntarios.

## Esquema del currículo

Sesión	Descripción general	Objetivos	Actividades
Tutorial: cómo prepararse para los negocios*	Los estudiantes realizarán un recorrido interactivo de la simulación de <i>JA Titan</i> . Aprenderán sobre las metas y los términos clave del programa, y cómo jugar a la simulación de <i>JA Titan</i> .	Los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>reconocerán y expresarán correctamente los términos clave del programa;</li> <li>predecirán e identificarán las ventajas y desventajas de los negocios con base en las decisiones tomadas;</li> <li>pondrán en práctica decisiones de negocios que demuestren que comprenden la importancia de las utilidades para el éxito de un negocio.</li> </ul>	<p><b>Preparación: es tu empresa</b> (10 minutos) Los estudiantes analizarán cómo se comercializa un producto popular y cómo sus características evolucionan con el tiempo.</p> <p><b>Recorrido guiado por la simulación</b> (15 a 45 minutos) Los estudiantes realizarán un recorrido interactivo de la simulación de <i>JA Titan</i> al tiempo que comprenden conceptos y términos clave.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes compartirán algo que los haya sorprendido durante su exploración de la simulación.</p>
Preparación para la competencia: exploración de estilo libre	Los estudiantes pasarán directamente a jugar en la simulación de <i>JA Titan</i> . Esta sesión no cuenta con la orientación del docente o un voluntario, ni está enfocada en un concepto de negocios. En lugar de eso, los estudiantes aprenden únicamente mediante el juego, usando la Guía de inicio rápido para los estudiantes y la Hoja de actividades para los estudiantes.	Los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>pondrán en práctica la ecuación de utilidades: las utilidades son iguales a los ingresos totales menos los costos;</li> <li>pondrán en práctica el concepto de la determinación de precios con base en los costos, la productividad y las utilidades;</li> <li>demostrarán que comprenden que las empresas se encuentran restringidas por recursos limitados;</li> <li>evaluarán las posibles ventajas y desventajas de cada decisión de negocios antes de comprometerse a ponerla en práctica;</li> <li>utilizarán el presupuesto como una estrategia para controlar los ingresos, los gastos y otros registros financieros;</li> <li>identificarán a posibles clientes y las características que prefieren en un teléfono inteligente a fin de aumentar la rentabilidad;</li> <li>identificarán una nueva característica en un teléfono inteligente para desarrollarla y posiblemente aumentar las utilidades.</li> </ul>	<p><b>Preparación: bienvenida</b> (5 minutos) Los estudiantes conocerán la premisa de la simulación de <i>JA Titan</i> e iniciarán sesión en el juego con sus empresas.</p> <p><b>Juego: cómo convertirse en CEO</b> (35 minutos) Los estudiantes jugarán a la simulación.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre las cosas que podrían hacer de otra manera para mejorar el desempeño de sus empresas, e identificarán los conceptos que les gustaría que el docente/voluntario aborde en las próximas sesiones.</p>

*(Continúa en la siguiente página)*

## Esquema del currículo

Sesión	Descripción general	Objetivos	Actividades
Preparación para la competencia: cómo jugar a la simulación de <i>JA Titan</i>	Los estudiantes aprenderán los términos clave y los conceptos de la simulación, como presupuesto, efectivo disponible, director ejecutivo, gastos, estado de resultados, precio y producción.	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● expresarán y utilizarán los términos clave del programa;</li> <li>● utilizarán el presupuesto como una estrategia para controlar los ingresos, los gastos y otros registros financieros;</li> <li>● demostrarán que comprenden que los negocios se encuentran restringidos por recursos limitados;</li> <li>● expresarán la importancia de las utilidades para el éxito de un negocio;</li> <li>● pondrán en práctica el uso de las características y la funcionalidad de la interfaz de la simulación.</li> </ul>	<p><b>Preparación: teléfonos inteligentes para la venta</b> (10 minutos) Los estudiantes analizarán el mercado actual de los teléfonos inteligentes</p> <p><b>Reunión: exploración guiada de JA Titan</b> (15 a 30 minutos) Los estudiantes, que aún no conocen la simulación de <i>JA Titan</i>, recibirán orientación durante dos trimestres del juego, de manera que puedan poner en práctica cómo jugar a la simulación y tomar decisiones de negocios.</p> <p><b>Juego: en solitario</b> (15 a 30 minutos) Si el tiempo lo permite, los estudiantes tomarán decisiones de negocios y comenzarán a decidir sus estrategias de juego para completar cuatro trimestres de la simulación en grupos pequeños.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre sus experiencias y desarrollarán estrategias sobre cómo podrían mejorar el desempeño de sus empresas.</p>
Preparación para la competencia: exploración de la producción	Los estudiantes se enfocarán en los aspectos interconectados de las utilidades, el precio, el costo y la producción.	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● pondrán en práctica la ecuación de utilidades;</li> <li>● describirán cómo el precio está determinado por el costo más el margen de ganancia;</li> <li>● expresarán la importancia de las utilidades para el éxito de un negocio;</li> <li>● pondrán en práctica el uso de las características y la funcionalidad de la interfaz de la simulación.</li> </ul>	<p><b>Preparación: cómo seguir en el negocio</b> (5 minutos) Los estudiantes explorarán la importancia de las utilidades.</p> <p><b>Análisis: el precio de la producción</b> (5 minutos) Los estudiantes harán una lluvia de ideas sobre la gran variedad de costos de producción.</p> <p><b>Reunión: exploración de la producción</b> (15 a 30 minutos) Los estudiantes explorarán la pestaña "Production (Producción)" en la simulación y pondrán en práctica la toma de decisiones de negocios relacionadas con la producción de la empresa durante cuatro trimestres del juego. Se debe utilizar el juego 1.</p> <p><b>Juego: en solitario</b> (15 a 30 minutos) Si el tiempo lo permite, los estudiantes tomarán decisiones de negocios y comenzarán a decidir sus estrategias de juego para completar cuatro trimestres de la simulación en grupos pequeños. Se debe utilizar el juego 2.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes autoevaluarán su comprensión de los términos clave de la simulación y planificarán cómo jugar.</p>

*(Continúa en la siguiente página)*

## Esquema del currículo

Sesión	Descripción general	Objetivos	Actividades
Preparación para la competencia: análisis de I+D y mercadeo	Los estudiantes se enfocarán en el impacto que la I+D y el mercadeo pueden tener en el producto y las utilidades.	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• describirán por qué gastar dinero en I+D y mercadeo es una inversión;</li> <li>• expresarán cómo las decisiones de I+D y mercadeo respaldan el éxito de una empresa;</li> <li>• pondrán en práctica el uso de las características y la funcionalidad de la interfaz de la simulación.</li> </ul>	<p><b>Preparación: el líder del grupo</b> (5 minutos) Los estudiantes analizarán formas de hacer que la empresa siga creciendo y conserve su participación en el mercado.</p> <p><b>Análisis: cómo invertir en I+D y mercadeo</b> (5 minutos) Los estudiantes explorarán las estrategias de I+D y mercadeo como inversiones.</p> <p><b>Reunión: análisis de I+D y mercadeo</b> (15 a 30 minutos) Los estudiantes explorarán las pestañas de “Research &amp; Development (R&amp;D) (Investigación y desarrollo (I+D))” y “Marketing (Mercadeo)” en la simulación, y pondrán en práctica la toma de decisiones de negocios de la empresa durante cuatro trimestres del juego.</p> <p><b>Juego: en solitario</b> (15 minutos) Si el tiempo lo permite, los estudiantes experimentarán la toma de decisiones de negocios y comenzarán a decidir sus estrategias de juego para completar cuatro trimestres de la simulación en grupos pequeños.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes autoevaluarán su comprensión de los términos clave de la simulación y planificarán su estrategia para mejorar el desempeño de la empresa.</p>
Preparación para la competencia: consideración de los factores económicos	Los estudiantes explorarán las circunstancias económicas que los podrían obligar a implementar distintas estrategias con el fin de prepararse para enfrentar las situaciones alternativas presentadas en la simulación.	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• expresarán y utilizarán los términos clave del programa;</li> <li>• expresarán la importancia de las utilidades para el éxito de un negocio;</li> <li>• analizarán y tomarán las mejores decisiones de negocios utilizando los recursos que tengan a su disposición;</li> <li>• reconocerán que las alteraciones en la oferta o la demanda afectan las decisiones de manejo de un negocio.</li> </ul>	<p><b>Preparación: esperar lo inesperado</b> (10 minutos) Los estudiantes analizarán los factores que podrían afectar el mercado actual de los teléfonos inteligentes.</p> <p><b>Exploración: condiciones económicas</b> (10 a 15 minutos) Los estudiantes analizarán las condiciones económicas que podrían afectar su negocio de <i>JA Titan</i>.</p> <p><b>Juego: simulación con base en situaciones hipotéticas</b> (20 a 30 minutos) Los estudiantes jugarán a una versión de la simulación de <i>JA Titan</i> con base en situaciones hipotéticas.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre cómo los cambios derivados de las situaciones hipotéticas afectaron sus decisiones de negocios.</p>

*(Continúa en la siguiente página)*

## Esquema del currículo

Sesión	Descripción general	Objetivos	Actividades
Preparación para la competencia: presentación de la competencia "JA Titan de los negocios"	En esta sesión lúdica, los estudiantes competirán con sus negocios para decidir quién se llevará el título de <i>JA Titan</i> de la industria.	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• expresarán la importancia de las utilidades para el éxito de un negocio;</li> <li>• pondrán en práctica la ecuación de utilidades: las utilidades son iguales a los ingresos totales menos los costos;</li> <li>• demostrarán que comprenden que las empresas se encuentran restringidas por recursos limitados;</li> <li>• evaluarán las posibles ventajas y desventajas de cada decisión de negocios antes de comprometerse a ponerla en práctica;</li> <li>• utilizarán el presupuesto como una estrategia para controlar los ingresos, los gastos y otros registros financieros;</li> <li>• identificarán a posibles clientes y las características que prefieren en un teléfono inteligente a fin de aumentar la rentabilidad;</li> <li>• identificarán una nueva característica en un teléfono inteligente para desarrollarla y posiblemente aumentar las utilidades.</li> </ul> <p>Además, dependiendo de las configuraciones seleccionadas de la simulación, los estudiantes podrían:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poner en práctica el financiamiento mediante deuda a fin de obtener utilidades;</li> <li>• expresar las ventajas que tiene la toma de decisiones deliberadas y positivas de RSE para un negocio, sus empleados y la comunidad.</li> </ul>	<p><b>Preparación: es hora de lucirse</b> (10 minutos) Los estudiantes repasarán los pasos para comenzar la simulación, así como los objetivos de competir en toda la simulación.</p> <p><b>Juego: presentación del JA Titan de los negocios</b> (20 a 65 minutos) Los estudiantes competirán en la simulación final en clase.</p> <p><b>Conclusión: reflexión, conclusiones del programa JA Titan y celebración</b> (15 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre qué fue lo más importante que aprendieron en la simulación.</p> <p>Esta es la última sesión del programa <i>JA Titan</i> que los estudiantes completarán, en la cual además celebrarán y reflexionarán acerca de su experiencia en el programa.</p>

(Continúa en la siguiente página)

## Esquema del currículo

Sesión	Descripción general	Objetivos	Actividades
Análisis a fondo: investigación y desarrollo*	En esta sesión se exploran y estudian más a fondo los conceptos de I+D.	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• expresarán la importancia de I+D para la rentabilidad continua de un negocio;</li> <li>• identificarán una nueva característica en un teléfono inteligente para desarrollarla y así posiblemente aumentar las utilidades y poner en práctica la fase de diseño de un producto.</li> </ul>	<p><b>Preparación</b> (5 a 10 minutos) Los estudiantes imaginarán una situación en la que tengan la necesidad de contar con un departamento de I+D.</p> <p><b>Análisis</b> (10 minutos) Los estudiantes analizarán las ventajas y las desventajas de I+D.</p> <p><b>Exploración</b> (10 minutos) Los estudiantes conocerán las estrategias de investigación y desarrollo de un producto, así como la fase de diseño de un producto.</p> <p><b>Reunión</b> (15 minutos) Los estudiantes pondrán en práctica la fase de diseño de un producto innovador relacionado con los teléfonos inteligentes.</p> <p><b>Conclusión</b> (5 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre lo que han aprendido acerca de I+D.</p>
Análisis a fondo: mercadeo*	En esta sesión se exploran y estudian más a fondo los conceptos de mercadeo	<p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• expresarán la importancia del mercadeo como inversión para la rentabilidad continua de un negocio;</li> <li>• pondrán en práctica las cuatro P del mercadeo (<i>product</i> (producto), <i>place</i> (lugar), <i>price</i> (precio) y <i>promotion</i> (promoción)) en un plan de mercadeo, con el fin de aumentar posiblemente las utilidades de una empresa.</li> </ul>	<p><b>Preparación</b> (5 a 10 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre las campañas de mercadeo a las que están expuestos diariamente.</p> <p><b>Exploración: la estrategia de mercadeo</b> (10 minutos) Los estudiantes aprenderán sobre las cuatro P del mercadeo y analizarán estrategias dentro de una situación determinada.</p> <p><b>Exploración: las cuatro P</b> (10 minutos, si el tiempo lo permite) Los estudiantes analizarán de cerca cada una de las cuatro P del mercadeo.</p> <p><b>Análisis: analizar las cuatro P</b> (10 a 15 minutos) Los estudiantes identificarán las cuatro P en la campaña de “Comparte una Coca-Cola”.</p> <p><b>Reunión: las cuatro P en acción</b> (15 minutos) Los estudiantes crearán su propio plan de mercadeo.</p> <p><b>Conclusión: reflexión</b> (5 minutos) Los estudiantes reflexionarán cómo pueden poner en práctica lo que han aprendido en relación con la toma de decisiones de negocios.</p>

*(Continúa en la siguiente página)*

## Esquema del currículo

Sesión	Descripción general	Objetivos	Actividades
Análisis a fondo: responsabilidad social empresarial*	En esta sesión, los estudiantes analizarán cómo una empresa puede ser socialmente responsable y convertirse en un buen aliado de la comunidad, para finalmente explorar un estudio de caso sobre cómo invertir en la RSE y dirigir una empresa socialmente responsable puede afectar a un negocio y a sus muchos grupos de interés.	Los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• expresarán cómo una empresa, sus empleados y la comunidad se benefician de la toma de decisiones deliberadas y positivas de RSE para el negocio;</li> <li>• solucionarán un dilema empresarial ético relacionado con la responsabilidad de una empresa de obtener utilidades frente a su responsabilidad ante sus diferentes grupos de interés, entre ellos los empleados, los clientes y la comunidad.</li> </ul>	<p><b>Preparación</b> (5 a 10 minutos) Los estudiantes analizarán quiénes se ven afectados por las decisiones de negocios.</p> <p><b>Exploración: actividad de introducción del estudio de caso</b> (10 a 15 minutos) Los estudiantes aprenderán sobre los cuatro conjuntos de responsabilidades que deben tener los negocios con base en la pirámide de RSE de Carroll.</p> <p><b>Reunión: situación del estudio de caso</b> (15 a 20 minutos) En respuesta a la situación del estudio de caso, los estudiantes crearán un plan de RSE usando la pirámide de RSE de Carroll.</p> <p><b>Conclusión: reflexión sobre la RSE</b> (5 minutos) Los estudiantes reflexionarán sobre lo que han aprendido acerca de la RSE.</p>
Análisis a fondo: sesión de charla sobre las operaciones diarias de un negocio*	En esta sesión dirigida por un voluntario, esta persona explicará cómo sus conocimientos de los negocios se relacionan y se aplican a los conceptos de negocios vistos en la simulación.	Los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• reconocerán las aplicaciones en el mundo real de los términos y conceptos del juego durante la presentación del orador voluntario.</li> </ul>	<p><b>Preparación</b> (5 a 10 minutos) Introducción del voluntario</p> <p><b>Exploración</b> (25 a 30 minutos) Presentación del voluntario</p> <p><b>Conclusión</b> (5 a 10 minutos) Preguntas y respuestas</p>

\*La sesión NO requiere acceso a la simulación de JA Titan.